

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang sudah berkembang dengan pesat menimbulkan munculnya ide-ide dan inovasi baru yang dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari. Begitu juga dengan munculnya *gadget* yang sudah dilengkapi dengan berbagai fitur sehingga dapat membawa kemudahan bagi pengguna. Kemudahan sudah berada dalam genggamannya membuat keinginan dalam mendapatkan informasi semakin banyak. Standar dalam mendapatkan informasi pun berubah dari segi kecepatan, kemudahan, dan ketepatan informasi yang didapatkan. Begitu juga dengan buku yang mulai beralih media menuju digital untuk memenuhi kebutuhan pengguna informasi saat ini.

Ditulis Gatra.com (2019), Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebut hingga Juni 2019 tercatat sebanyak 171 juta pengguna internet di Indonesia. Dirjen Penyelenggara Pos dan Informatika (PPI) Kementerian Kominfo Ahmad Muhammad Ramli menyebutkan platform media sosial paling banyak diakses adalah Facebook, disusul Instagram dan Youtube. Menurut hasil survei Penetrasi Perilaku Pengguna Internet Indonesia pada tahun 2018 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), menyebutkan Pulau Jawa menempati urutan tertinggi. Sedangkan untuk penetrasi pengguna internet berdasarkan usia paling tinggi ditempati usia 13-18 tahun yaitu sebesar 75,50%, diikuti usia 19-34 tahun (74,23%). Berdasarkan data di atas, Menurut Ahmad Muhammad Ramli penggunaan internet cukup aktif dan didominasi oleh usia remaja hingga dewasa. Internet menjadi pengisi keseharian sebagian masyarakat. Interaksi yang sering dilakukan oleh pengguna membuktikan bahwa internet cukup membantu keseharian pengguna di kalangan remaja hingga dewasa di Indonesia. Zainudin Muda (2016) mengungkapkan bahwa

internet digunakan untuk mencari informasi, melakukan komunikasi dan sosialisasi, memenuhi kebutuhan hiburan, rekreasi serta ekspresi diri bagi generasi muda.

Digital Natives dikenal sebagai masyarakat digital yang sebagian besar adalah generasi milenial. Dalam artikel *Millenial Trends* yang dituliskan oleh Yuswohady (2016), Generasi milenial adalah generasi yang lahir sekitar tahun 1980 sampai 2000. Mereka generasi yang hidup di pergantian milenium atau bersamaan dengan masuknya teknologi ke tiap sendi kehidupan. Bisa dikatakan bahwa pengguna internet saat ini didominasi oleh rentang usia 20-40 tahun. Menurut APJII (2017), komposisi pengguna internet 49,52% yaitu 19-34 tahun. Generasi Millenial dikenal dengan masyarakat *multitasking* dan tak mengenal ruang dan waktu karena rutinitasnya sudah terkait erat dengan internet. Maka dari itu, media sosial menjadi salah satu media yang banyak digunakan generasi millenial dalam bersosialisasi dan mencari informasi.

Media sosial yang memiliki banyak digunakan untuk mendapat dan berbagi informasi bagi pengguna. Instagram menjadi salah satu media sosial yang banyak digunakan di Indonesia menurut penuturan Dirjen PPI. Instagram yang memiliki banyak fitur seperti, posting foto ata video, dan berbagai pilihan *editing* yang bebas digunakan pengguna untuk berkreasi. Menurut Supratman (2018), alasan menggunakan media sosial instagram yaitu karena ketersediaan fitur unggah dan *editing* foto atau vidio yang bervariasi. Informasi yang tersedia di instagram seperti berita mutakhir, link informasi gosip, klip karaoke dan video tutorial membuat *Digital Natives* menikmati fasilitas instagram dalam jangka waktu yang lama. Instagram menjadi media sosial yang membagikan unggahan berupa gambar sehingga akan terlihat seperti kumpulan album gambar dari penggunanya.

Instagram menjadi satu dari banyaknya media sosial yang digunakan saat ini. Aplikasi instagram berfokus menampilkan poin utama unggahan foto dan menyediakan fitur *editing* foto sehingga terlihat seperti kumpulan album foto pada tampilan profil penggunanya. Teknologi sudah berkembang, jumlah produk digital pun kian banyak

mengikuti perkembangan di masyarakat. Media sosial yang dijadikan media komunikasi dan sosialisasi banyak juga digunakan untuk berbagi karya personal hingga menjalankan bisnis. Instagram menjadi salah satu media sosial yang digunakan oleh masyarakat. Dalam infokomputer.com disebutkan “Pengguna berusia 18-24 tahun menjadi kelompok usia pengguna paling besar di Indonesia, dengan total persentase 37,3 persen atau sekitar 23 juta pengguna.” Disimpulkan remaja hingga dewasa awal yang menggunakan instagram terbanyak.



Gambar 1.1 Logo Instagram

(Source: google.com)

Instagram menjadi salah satu sosial media yang banyak digunakan kalangan remaja saat ini. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagai foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital dan membagikanya ke berbagai layanan jejaring sosial termasuk instagram sendiri. (Irwandani & Juriah. 2016). Kegiatan sosial yang berlaku di instagram yaitu dengan mengikuti akun yang ingin dijadikan teman. Instagram memiliki fitur sebagai berikut:

- a. *Hastag* : Fitur instagram yang berfungsi mengelompokkan foto dalam satu label atau satu kata kunci
- b. *Editor tools* : Fitur *editing* foto atau video berupa berbagai macam filter.
- c. *Explore* : Laman yang berisi foto-foto yang banyak disukai oleh pengikut atau foto dengan kata kunci yang sering kita

- cari dan sukai.
- d. *Instagram Live* : Fitur siaran langsung di dalamnya terdapat komentar dan likes saat melakukan live instagram. Hasil siaran langsung dapat disimpan di dalam feed instagram.
 - e. *IGTV* : Fitur video berdurasi maksimal sepanjang 1 jam.
 - f. *Instagram Direct* : Fitur pesan pribadi yang berfungsi untuk mengirim pesan tertutup kepada pengguna lain.
 - g. *Instagram Stories* : Fitur yang berfungsi memosting video atau foto yang akan bertahan hanya 24 jam.
 - h. *Share other App* : Membagikan link postingan ke aplikasi lain.
 - i. dan lain lain.

Perkembangan media yang mengikuti majunya teknologi berlaku pada media pengemasan komik berbentuk digital. “Komik adalah sastra bergambar yang bukan hanya buku yang menampilkan visual menarik dan menjadi sebuah hiburan murahan, melainkan bentuk komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan bahasa yang universal, mudah dimengerti, dan selalu diingat” (Soedarso, 2015, hlm. 505). Komik yang berupa gambar ilustrasi sudah banyak ditemukan di instagram untuk hiburan, promosi produk atau bentuk penyampaian pendapat terhadap isu di masyarakat. Komik digital berdasarkan kategori aplikasi digitalnya ada empat, yaitu: *Digital production, digital form, digital delivery, dan digital convergence*.

Komik memiliki pro dan kontra seiring dengan penggunaannya menjadi media edukasi di masyarakat. Terdapat kritikan dan tuduhan dari orang tua dan pendidikan terhadap komik yang dirasa tidak memberikan nilai pendidikan (Bonnet, 1998). Karena banyak penggunaan komik dan topik yang diangkat dalam komik bukan berkaitan

dengan topik-topik edukasi, maka dari itu komik hanya terkesan memberikan pembacanya hiburan tanpa nilai edukasi. Sebaliknya, Hurlock (1978) mengungkapkan sisi positif dari membaca komik yaitu dapat membantu perkembangan imajinasi anak dan komik dapat digunakan sebagai media pengembangan kepribadian anak. Dalam penelitian yang dilakukan Joanne (2016, hlm.7) memperlihatkan bahwa kelompok yang memiliki kebiasaan membaca komik mampu untuk membaca lebih banyak dibandingkan teman sebayanya, bahkan lebih banyak dibandingkan pembaca non komik dari kelas menengah.

Fungsi komik pun semakin meluas dan digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan komik dan komik digital memberikan variasi baru dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga bisa menarik perhatian siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dalam artikel Meyta Pritandhari (2016) menjelaskan bahwa komik strip mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah manajemen keuangan dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut Bonnef (dalam Soedarso, 2015, hlm. 503) mengemukakan

“Sebuah komik yang baik harus memiliki fungsi yang baik pula, selain memiliki fungsi menghibur, sebuah komik pun juga harus memiliki fungsi yang mengedukasi para pembacanya, selalu memiliki pesan moral yang ingin disampaikan. Kedudukan komik makin berkembang dengan baik di masyarakat yang sudah menyadari nilai komersial dan edukatif yang dibawanya.”

Mengembangkan dan menggunakan media komik sebagai alternatif dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dan tertarik untuk membaca materi yang sudah dikemas dalam bentuk komik strip. Dengan karakter komik yang banyak menggunakan gambar dan mengandung informasi yang lebih ringkas. Maka dari itu penelitian mengenai media pembelajaran komik mulai banyak dilakukan dengan menghubungkan kepada respon siswa terhadap pembelajaran. Salah

satu penelitian media pembelajaran mengenai komik dikaitkan kepada minat membaca siswa.

Membaca menjadi kemampuan yang dibutuhkan pada era informasi dan teknologi semakin canggih. Pada abad 21 kegiatan membaca jadi kemampuan dasar perlu dimiliki karena sebagai jembatan informasi untuk diolah menjadi pemahaman. Membaca sendiri memiliki pengertian kemampuan dan keterampilan untuk membuat suatu penafsiran terhadap bahan yang dibaca, bukan hanya huruf-huruf tetapi meliputi gambar, simbol dan makna dari suatu yang dibaca (Sudarsana & Bastian 2010, hlm. 4.27). Membaca jadi kegiatan paling mudah dalam melatih daya pikir dan meningkatkan kualitas berpikir seseorang seperti yang dikemukakan Edward L. Thorndike (dalam Nurhadi, 1987) aspek-aspek berpikir yang dilakukan dalam membaca yaitu mengingat, menganalisis, membedakan, membandingkan, merumuskan, menganalisis, mengorganisasikan dan sampai pada menerapkan apa yang terkandung di bacaan. Maka dari itu membaca merupakan proses menuju pemahaman tiap individu dari informasi yang sudah didapatkan. Dan mengenal kegiatan membaca hingga membuatnya menjadi budaya individu perlu dimulai dari mengetahui minat yang dimiliki individu untuk membaca buku.

Minat membaca sebagai sikap positif dan adanya ketertarikan dalam diri terhadap aktivitas membaca atau ketertarikan pada buku bacaan. Minat membaca memiliki beberapa faktor yang dapat dinilai yaitu frekuensi membaca, kesadaran manfaat, kesenangan membaca dan jumlah bacaan (Sudarsana, 2010). Minat membaca dapat berasal dari internal dan eksternal individu. Faktor internal yaitu berkaitan dengan hal-hal terikat dengan individunya seperti keadaan fisik, jenis kelamin, sikap individu, dan sebagainya. Selain itu faktor eksternal berkaitan dengan hal-hal yang ada di luar individu, seperti lingkungan sosial, lingkungan keluarga, fasilitas membaca, dan lain-lain (Feri, 2011). Maka faktor-faktor di atas perlu diperhatikan apabila ingin meningkatkan ketertarikan pada kegiatan membaca.

Nuriska Garnitasari, 2021

PENGARUH KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT BACA 9STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF PADA PENGIKUT AKUN INSTAGRAM @LIBRARYCOMIC)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Minat membaca sendiri masih menjadi tantangan bagi beberapa bidang terutama dalam bidang pendidikan. Menurut Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2019 disimpulkan bahwa

“aktivasi literasi membaca Nasional dikatakan rendah, jika dilihat dalam indeks provinsi terdapat 9 provinsi kategori literasi sedang, 24 provinsi literasi rendah dan 1 provinsi termasuk literasi sangat rendah. *Dimensi Budaya* yaitu menunjukkan kebiasaan masyarakat dalam mengakses bahan-bahan literasi masih kurang termasuk Koran, majalah, atau artikel berita media elektronik.”

Banyak dilakukan penelitian berkaitan dengan minat baca siswa di sekolah. Untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap media atau metode yang digunakan. Dan membaca dijadikan salah satu dasar kemampuan dalam memahami bacaan.

Menarik perhatian dan respon positif pembaca menjadi aspek yang diperhatikan dari minat baca. Komik digital muncul sebagai produk perkembangan zaman yang dirasa mampu menarik minat dari pembaca. Komik digital mulai digunakan sebagai solusi dalam meningkatkan minat membaca. Sudah ada beberapa penelitian mengenai pengembangan komik digital terutama dalam bidang edukasi dan pendidikan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Feronika Cici (2016) mengenai penggunaan media komik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VII D SMP Katolik 2 W.R Soepratman Barong Tongkok. Membuat komik untuk media pembelajaran yang dipublikasikan di instagram untuk memudahkan peneliti melihat aktivitas responden. Dan ditindak lanjuti dengan pembelajaran di kelas selama dua kali pertemuan. Menghasilkan penggunaan dan penerapan media komik berpengaruh sebagai media alternatif penunjang buku paket dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran berupa komik fisika berbantuan media instagram sebagai alternatif pembelajaran dilakukan oleh Irwandi dan Siti Juariah dari IAIN Raden Intan Lampung. Tim peneliti ini mengembangkan media komik yang dipublikasikan di instagram dengan melalui beberapa tahap pengumpulan

Nuriska Garnitasari, 2021

PENGARUH KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT BACA 9STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF PADA PENGIKUT AKUN INSTAGRAM @LIBRARYCOMIC)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.rdu | perpustakaan.upi.edu

informasi yang dibutuhkan, perencanaan penelitian, pengembangan produk, validasi produk oleh pakar dan uji coba terbatas. Menghasilkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik berbantu media sosial instagram layak untuk diteruskan.

Penelitian lainnya berbicara mengenai aplikasi komik digital terhadap minat baca. Atikah Khairina (2018) meneliti mengenai Pengaruh Aplikasi *Line Webtoon* Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital, hasil yang didapatkan bahwa aplikasi line webtoon mempengaruhi minat remaja membaca komik digital sebesar (69,5%). dan hubungantiap variabel dikatakan kuat dengan perhitungan nilai korelasi 0,833 yang masuk pada kategori hubungan sangat kuat.

Masih dengan penelitian Aplikasi Webtoon dengan reponden 96 Mahasiswa di Universitas Riau yang tersebar di setiap fakultas yang merupakan pengguna Line Webtoon. Penelitian ini menghasilkan bahwa *Line webtoon* memiliki pengaruh terhadap minat baca komik digital mahasiswa Universitas Riau. Mahasiswa cenderung membaca disela waktu senggang mereka dan tertarik untuk membaca lebih lanjut komik tertentu.

Penelitian mengenai dampak media sosial terhadap minat baca masyarakat di Dusun Payaman Utara, Bantul, diteliti oleh Damar Triatmojo (2017) menyimpulkan bahwa Warga Dusun kurang berminat terhadap buku fisik dan lebih memilih menggunakan perangkat digital untuk mendapatkan informasi. Selain itu dalam penggunaan media sosial tidak hanya digunakan warga sebagai alat komunikasi saja melainkan untuk kebutuhan pencarian informasi dan bahan bacaan lainnya yang terdapat di media sosial.

Penggunaan komik digital tidak hanya sebagai media hiburan saja, dari pemaparan di atas media komik dapat digunakan sebagai media edukasi. Dengan pengemasan berupa ilustrasi gambar dan penyampaian pesan yang lebih mudah dipahami. Maka peneliti ingin melihat seberapa besar pengaruh komik digital bagi pembaca komik digital yang dipublikasikan di instagram, diharapkan bisa menjadi pertimbangan bagi

Nuriska Garnitasari, 2021

PENGARUH KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT BACA 9STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF PADA PENGIKUT AKUN INSTAGRAM @LIBRARYCOMIC)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.rdu | perpustakaan.upi.edu

para komikus untuk mengembangkan komik digitalnya. Berdasarkan ulasan tersebut maka peneliti mengajukan skrip berjudul “PENGARUH KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT BACA (studi deksriptif kuantitatif pada pengikut akun instagram @librarycomic).”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka terdapat dua rumusan masalah yang mencakup pada penelitian ini, yaitu :

a. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana pengaruh komik digital terhadap minat baca pengikut akun instagram @librarycomic?

b. Rumusan Masalah Khusus

1. Seberapa besar pengaruh ilustrasi komik digital terhadap minat membaca pengikut akun instagram @librarycomic?
2. Seberapa besar pengaruh Tipografi komik digital terhadap minat membaca pengikut akun instagram @librarycomic?
3. Seberapa besar pengaruh *Layout* dalam komik digital terhadap minat membaca pengikut akun instagram @librarycomic?
4. Seberapa besar pengaruh Warna dalam komik digital terhadap minat baca pengikut akun instagram @librarycomic?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, antara lain:

Nuriska Garnitasari, 2021

PENGARUH KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT BACA 9STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF PADA PENGIKUT AKUN INSTAGRAM @LIBRARYCOMIC)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.rdu | perpustakaan.upi.edu

a. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh komik digital terhadap minat baca pengikut akun instagram @librarycomic.

b. Tujuan Khusus

1. Mengetahui besar pengaruh ilustrasi komik digital terhadap minat membaca pengikut akun instagram @librarycomic.
2. Mengetahui besar pengaruh tipografi komik digital terhadap minat membaca pengikut akun instagram @librarycomic.
3. Mengetahui besar pengaruh *layout* komik digital terhadap minat membaca pengikut akun instagram @librarycomic.
4. Mengetahui besar pengaruh warna komik digital terhadap minat membaca pengikut akun instagram @librarycomic.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat dalam bidang akademik guna memberikan kemajuan disiplin ilmu perpustakaan dan sains informasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sarana implementasi ilmu pengetahuannya juga pengalaman yang telah peneliti peroleh selama kegiatan perkuliahan.

b. Bagi pengelola akun @librarycomic

Nuriska Garnitasari, 2021

PENGARUH KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT BACA 9 STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF PADA PENGIKUT AKUN INSTAGRAM @LIBRARYCOMIC)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.rdu | perpustakaan.upi.edu

Sebagai informasi dan masukan terhadap akun @librarycomic yang sudah dibuat sehingga dapat meningkatkan performanya lebih baik.

c. Bagi Institusi UPI

Dapat menjadi acuan dan masukan untuk pengembangan media pembelajaran yang diperlukan dalam pembelajaran di universitas maupun praktik lapangan mahasiswa pendidik di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi acuan dan rujukan bagi peneliti selanjutnya dengan topik penelitian yang berkaitan dengan minat baca terhadap suatu kelompok.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi ini berfungsi sebagai rangkaian penjelasan penelitian di setiap babnya.

1. Bab I Pendahuluann

Pada bab I dalam penelitian ini terdiri dari: latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab II dalam penelitian ini terdiri dari : kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab II berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen lainnya, yaitu : lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini merupakan bab yang penting dalam sebuah penelitian. Dalam bab ini terdiri dari dua hal utama, yaitu : pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian yang diambil, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian. Dan pembahasan atau analisis temuan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab simpulan dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

6. Daftar Pustaka

7. Lampiran-lampiran

